

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video games sudah tidak lagi digunakan untuk kebutuhan hiburan, saat ini *video games* menjadi target utama untuk meraih sebuah tujuan yang memberikan kenyamanan. Keragaman *video games* yang digunakan untuk tujuan diluar hiburan menunjukkan bahwa banyak area yang memanfaatkan pengalaman dari penggunaan *video games* termasuk pendidikan (Derboven, Zaman, Geerts, & De Grooff, 2016). Selain itu *video games* memiliki efek positif dalam kemampuan berkomunikasi, beradaptasi, dan peningkatan akal untuk pelajar, menunjukkan bahwa *video games* memiliki peran dalam pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dibuktikan dalam penelitian terhadap sample acak, dengan hasil uji coba terkontrol secara acak menggambarkan bahwa *video games* memberikan hasil yang lebih baik (Barr, 2017). Penggunaan *video games* dapat dijadikan sebagai alat bantu atau media dalam menyelesaikan masalah dibidang pendidikan seperti dalam hal pembelajaran, yaitu dalam mengatur keterbatasan waktu dalam pembelajaran, dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen system pembelajaran. Konsep dan pemahaman pembelajaran dapat dipahami dengan menganalisis aktifitas komponen pendidik, peserta didik, bahan ajar, media, alat, prosedur dan proses belajar (Ruhimat, 2011). Pembelajaran yang diberikan kepada siswa tidak selalu berjalan dengan baik, di dalamnya terdapat berbagai kesulitan dalam pelaksanaannya.

Hal ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti sebelum memulai penelitian, studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2

Bandung dengan menyebarkan angket kepada siswa peneliti mendapatkan hasil bahwa 30 siswa yang diberikan angket, 51% diantaranya menyatakan mata pelajaran Sistem Komputer cukup sulit untuk dipahami dan bagian materi yang paling sulit untuk dipahami adalah sistem bilangan dimana siswa merasa masih kesulitan dalam menerjemahkan perhitungan sistem bilangan, siswa masih merasa tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan sistem bilangan. Bentuk kesulitan siswa dapat dilihat dari hasil ujian siswa dimana dari 35 orang siswa, yang mendapatkan hasil diatas KKM hanya 10 orang.

Penyebab utama utama dari hasil pembelajaran yang kurang memuaskan tersebut adalah pembelajaran konvensional yang memiliki keterbatasan dalam proses penyampaian materi dan pelaksanaan latihan. Untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pembelajaran, dibutuhkan latihan dengan frekuensi tinggi, namun proses latihan yang monoton dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan jenuh (Fauzia, 2016). Untuk menanggulangi hal tersebut diperlukan sebuah alat bantu pembelajaran berbentuk multimedia yang dapat membantu siswa maupun guru agar proses pembelajaran di kelas tidak bosan dan jenuh. Selain itu multimedia yang digunakan dapat membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran agar dapat menerjemahkan masalah dengan tepat.

Multimedia pembelajaran dalam bentuk video game memiliki manfaat yang dapat membantu siswa menjadi tidak jenuh karena terdapat hal yang dapat membuat siswa lebih tertarik seperti video, audio, dan interaksi game dengan siswa. Jenis game yang digunakan adalah multiplayer games dalam bentuk board games, yaitu jenis game dimana pemain mengembangkan karakter dan berinteraksi secara kolaboratif dan kompetitif.

Dengan dikembangkannya sebuah media pembelajaran dalam bentuk multiplayer games, peneliti memerlukan sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk dapat membantu pengembangan media pembelajaran agar tetap berada

pada jalurnya, model pembelajaran yang dianggap cocok dalam pembelajaran dengan jenis siswa yang heterogen adalah model pembelajaran Cooperative Learning tipe Student Team Achievement Division (STAD), selain itu model ini dipilih karena dalam model cooperative learning tipe STAD adalah tipe yang sederhana namun sesuai dengan kebutuhan dalam pembangunan media yang berbentuk multiplayer yang membutuhkan model pembelajaran berkelompok, hal lain yang menjadi penyebab digunakannya model ini adalah ketika dalam pembelajaran siswa didorong untuk menjadi kelompok terbaik dari teman sekelasnya dan menjadi siswa terbaik dari kelompoknya karena itu diharapkan semua siswa menjadi termotivasi untuk mendapatkan kelompok terbaik dan lebih bertanggung jawab atas ketercapaian pembelajaran dirinya dan teman sekelompoknya.

Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta menambah motivasi siswa (Wahidah,2014 ; Marviglia, 2013 ; Febriandi,2013).

Berdasarkan latar belakang diatas , maka penelitian yang akan dilakukan berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Berbantu Games Edukasi Multiplayer Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa “

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) kedalam *games* edukasi *multiplayer* ?.
2. Bagaimana peningkatan kognitif siswa pada kelompok atas, tengah, dan bawah setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan *games* edukasi *multiplayer* ?

3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap game edukasi multiplayer dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menjadi luas dan memberikan gambaran yang jelas, maka penelitian ini dibatasi pada hal hal berikut :

1. Subjek penelitian adalah Siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Informatika kelas X yang belum mempelajari materi sistem bilangan. Siswa yang dijadikan subjek penelitian berjumlah kurang lebih 35 orang.
2. Mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah mata pelajaran Sistem Komputer. Materi pembelajaran yang akan dikaji dibatasi pada sistem bilangan.
3. Hasil belajar yang diteliti menyangkut kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran Sistem Komputer menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD).

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengimplementasikan model *Student Team Achievement Division* (STAD) ke dalam multimedia pembelajaran.
2. Melakukan evaluasi dan analisa terhadap penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan *games* edukasi *multiplayer* untuk meningkatkan aspek kognitif siswa.
3. Menganalisa respon siswa terhadap games edukasi multiplayer dengan metode *Student Team Achievement Division* (STAD).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat digunakan sebagai sarana untuk menelaah sejauh mana ilmu pengetahuan yang telah peneliti pelajari dengan kenyataan dalam praktek.
 - b. Memperluas wawasan khususnya tentang model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan aspek kognitif siswa.
 - c. Mengetahui jawaban atas masalah tentang Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap peningkatan aspek kognitif siswa.
2. Bagi Guru
- a. Memberikan informasi mengenai cara pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD).
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan proses pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa lebih termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Siswa lebih memahami apa yang telah diajarkan oleh pengajar.
4. Bagi Lembaga / Pihak Sekolah
- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan control terhadap proses belajar mengajar serta penemuan cara belajar yang tepat bagi siswa.
 - b. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Susunan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian akhir skripsi.

1. Bagian Pendahuluan

Bagian ini berisi halaman judul, pengesahan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang, permasalahan, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Kajian teori berisi hal-hal yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menyelesaikan penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Analisis Data.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran berisi hal-hal yang menjawab permasalahan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan surat keterangan.